

ABSTRACT

Comic has been people's favorite since 1930. As the growth of years and technology, the demands in designing comic were also increasing. To fulfill the demands, comic authors spent their times to draw so that they have no time to discover other element besides technical. Therefore, it is important if the comic author helped by 3D technology to accelerate technical process so that the comic authors will get extra time to develop other elements like concept and story. Data is gathered from interviews with both semi-professional and professional comic authors who are having problems being solved. Solving problems are conducted by using 3D software to draw picture of distorted space. And then two semi-professional comic authors will try to draw distorted space in tracing the picture from 3D software to see how many times needed to draw hard part traditionally.

Keywords: *technology, 3D, comic*

ABSTRAK

Komik sudah digemari oleh masyarakat sejak tahun 1930. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, tuntutan untuk pembuatan komik pun meningkat. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, tidak sedikit komikus yang menghabiskan waktunya untuk menggambar dengan benar sehingga sang komikus tidak lagi memiliki waktu untuk mengulik unsur penting lainnya selain segi teknis. Oleh karena itu akan sangat berguna sekali apabila sang komikus dapat terbantu dengan menggunakan teknologi 3D untuk mempercepat proses teknis sehingga sang komikus bisa mendapatkan waktu lebih untuk mengolah unsur penting lain seperti konsep dan cerita. Data diperoleh dari pembicaraan kepada beberapa komikus baik yang sudah profesional, maupun semi profesional, dimana para komikus ini sudah secara langsung mengalami sendiri permasalahan yang akan dipecahkan. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan bantuan software 3D untuk membuat gambar sebuah ruangan yang terdistorsi, Lalu dua orang calon komikus profesional akan mencoba menggambar ruangan terdistorsi tersebut dengan cara men-trace hasil dari software 3D untuk melihat seberapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggambar bagian yang seharusnya sulit apabila dikerjakan secara tradisional.

Kata kunci: *teknologi, 3D, komik*